

ÍNDEX

Pàgina

TÍTOL I. DISPOSICIONS GENERALS

Article 1. Objecte del Reglament	4
Article 2. Àmbit d'aplicació	4

TÍTOL II. INSTAL·LACIONS (LLOC DE JOC)

Article 3. Lloc de joc	4
Article 4. Elements del carrer de ratlles	4
Article 5. Mides segons categories	5

TÍTOL III. LA PILOTA

Article 6. Tipus de pilota	7
Article 7. Canvi de pilota	7
Article 8. Pilotes segons categories	7
Article 9. Aportació de pilotes	8

TÍTOL IV. JUGADORS/ES

Article 10. Components de l'equip.....	8
Article 11. Formació de les partides	8
Article 12. Canvis i convocatòria de jugadors/es	9

TÍTOL V. COMPETICIÓ

Article 13. Competicions.....	9
Article 14. Fases finals	10

TÍTOL VI. INDUMENTÀRIA

Article 15. Indumentària reglamentària.....	10
---	----

TÍTOL VII. REGLES DEL JOC

Article 16. Tanteig	10
Article 17. Inici del joc	11
Article 18. Desenvolupament del joc	12
Article 19. Pilota bona i continuació del joc	12
Article 20. Quinze	13
Article 21. Falta	13
Article 22. Les Ratlles	14
Article 23. Jugades o situacions singulars	16
Article 24. Pilota morta	16

TÍTOL VIII. ESPECTADORS, CONTACTE I ALTRES

Article 25. Espectadors	16
Article 26. Contacte oficial	17
Article 27. Categories escolars	17

TÍTOL I. DISPOSICIONS GENERALS

Article 1. Objecte del Reglament

1. El present Reglament de Joc de Ratlles té per objecte establir les normes específiques de joc, participació, competició, indumentària, instal·lacions i desenvolupament de les partides de la modalitat de Ratlles (Llargues, Palma, Perxa i Curtes).
2. Este Reglament s'aplicarà sense perjudici del que dispose el Reglament General de Competicions de la Federació de Pilota Valenciana.

Article 2. Àmbit d'aplicació

1. Les disposicions d'este Reglament seran aplicables a totes les competicions de Ratlles organitzades o autoritzades per la Federació de Pilota Valenciana.
 2. Les persones participants, clubs, escoles, tècnics/tècniques, home bo/dona bona, delegats/des, jugadors/es i resta d'estaments quedaran sotmesos al compliment del present Reglament.
-

TÍTOL II. INSTAL·LACIONS (LLOC DE JOC)

Article 3. Lloc de joc

1. Les partides es poden disputar en carrers naturals o artificials, coneguts com a canxes de llargues.

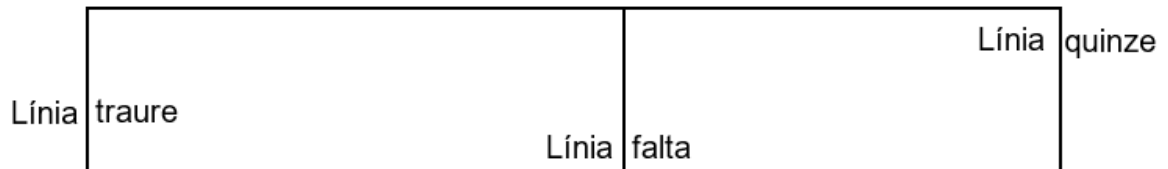
Article 4. Elements del carrer de ratlles

1. Els elements que conformen un carrer de ratlles són els següents:
 - a) Línia de banca o traure: la fi del terreny del joc en la part del traure.
 - b) Línia de falta: línia que cal sobrepassar en la jugada del traure.

c) Línia de quinze: marca la fi del terreny de joc en la part del rest.

Les tres línies que delimiten el terreny de joc no formen part d'aquest.

Descripció del carrer de ratlles per a Llargues, Palma i Curtes



Article 5. Mides segons categories

1. El recinte de joc, siga carrer natural o canxa artificial, tindrà les següents mides:

SEPARACIÓ ENTRE LÍNIES

- 1a de Llargues.
 - De la banca a la falta: mínim 35 metres, màxim 40 metres.
 - De la falta al quinze: mínim 25 metres, màxim 30 metres.
- 2a de Llargues.
 - De la banca a la falta: mínim 30 metres, màxim 35 metres.
 - De la falta al quinze: mínim 20 metres, màxim 25 metres.
- 3a de Llargues.
 - De la banca a la falta: mínim 20 metres, màxim 25 metres.
 - De la falta al quinze: mínim 20 metres, màxim 25 metres.
- 1a de Palma.
 - De la banca a la falta: mínim 30 metres, màxim 35 metres.
 - De la falta al quinze: mínim 20 metres, màxim 25 metres.

- 2a de Palma.
 - De la banca a la falta: mínim 25 metres, màxim 30 metres.
 - De la falta al quinze: mínim 20 metres, màxim 25 metres.
- 3a de Palma.
 - De la banca a la falta: mínim 20 metres, màxim 25 metres.
 - De la falta al quinze: mínim 20 metres, màxim 25 metres.
- Juvenils.
 - De la banca a la falta: mínim 25 metres, màxim 30 metres.
 - De la falta al quinze: mínim 20 metres, màxim 30 metres.
- Circuit de Curtes.
 - De la banca a la falta: mínim 20 metres, màxim 25 metres.
 - De la falta al quinze: mínim 20 metres, màxim 25 metres.

Nota: aquestes mesures tindran una tolerància en funció de la tradició i sempre que se sol·licite a la Federació i aquesta ho autoritze per escrit.

Descripció del carrer de Perxa

	Dau	Perxa / Línia de quinze de la perxa
	Línia quinze del rest Zona ferida	

Els elements que conformen un carrer de perxa són els següents:

- a. Quadre de ferida: delimita l'espai per a poder realitzar la ferida. És la zona compresa entre la corda de la perxa i l'eix longitudinal del carrer. Si és un carrer molt estret, la distància entre la línia lateral del quadre de ferida i la paret on figura el quadre del dau serà de 2,5 metres.
- b. Quadre de dau: espai marcat en el terra d'entre 2,40 metres i 3,40 metres de llarg i

- 1,10 metres i 1,50 metres d'ample, on caldrà llançar la pilota de la ferida.
- c. Corda de perxa: corda situada entre 2,40 metres i 3 metres d'altura, que separa el quadre del dau de la zona de ferida.
 - d. Línia de quinze de la perxa: línia situada en la part frontal del dau, coincident amb la perxa.
 - e. Línia de quinze del rest: línia situada entre 30 i 50 metres des de la línia de quinze de la perxa, depenent de cada carrer.

Aquestes mides es poden acurtar segons les categories de joc o segons les condicions de cada carrer.

TÍTOL III. LA PILOTA

Article 6. Tipus de pilota

1. La pilota habitual és la pilota de badana

Article 7. Canvi de pilota

1. El canvi de pilota el decidirà el jugador o la jugadora que estiga a la treta.

Article 8. Pilotes segons categories

1. Segons les categories, s'utilitzaran els següents tipus de pilota i pes:
 - a) Amateur: badana de 40 - 42 grams.
 - b) Juvenil: badana de 40 - 42 grams.
 - c) Cadet: badana de 40 - 42 grams.
 - d) Infantil: badana de 36 grams.
 - e) Aleví: badana de 32 grams.
 - f) Benjamí: badana de 27 grams.

Article 9. Aportació de pilotes

1. L'equip local, en cada partida, aportarà 20 pilotes del pes i material reglamentari.
2. L'equip visitant podrà afegir 2 pilotes, sempre abans de començar la partida.

TÍTOL IV. JUGADORS/ES

Article 10. Components de l'equip

1. Els components d'un equip de llargues palma són:
 - a. Banca o traure.
 - b. Rest.
 - c. Mitger.
 - d. Punter.

2. Els components d'un equip de perxa són:
 - a. Bot.
 - b. Volea.
 - c. Rest.
 - d. Punter.
 - e. Feridor (aquest comptarà com a jugador/a de camp).

3. En el transcurs d'una partida, els jugadors o les jugadores podran intercanviar les posicions al terreny de joc.

4. En Categories escolars els canvis i intercanvis de posicions vindran marcats en el reglaments dels JECV.

Article 11. Formació de les partides

1. Les partides de ratlles es jugaran en format d'equips de 4 jugadors.
2. En alguns carrers, per l'amplària, la Federació autoritzarà a jugar un/a 5è jugador/a per equip. Aquesta autorització es farà per escrit.

Article 12. Canvis i convocatòria de jugadors/es

1. En les categories amateur de primera i segona només es podran fer dos canvis definitius.
 2. En la resta de categories amateur masculines, en les categories juvenils i en les categories escolars, els canvis seran lliures, podent fer-se un canvi al finalitzar cada joc.
 3. Per a una partida d'equips podran ser convocats com a màxim set jugadors o jugadores.
-

TÍTOL V. COMPETICIÓ**Article 13. Competicions**

1. Les lligues de Llargues, Palma, Perxa i Circuit de Curtes: Es jugarà en format d'equips.
2. Accediran a la Supercopa els campions de la Lliga a Llargues i de la Lliga a Perxa de primera categoria.
3. En cas de coincidència del mateix equip campió en els dos campionats, accedirà a la final l'equip subcampió de qualsevol dels dos campionats que més jocs haja fet.
4. En cas d'empat, es decidirà per sorteig.
5. Podrà jugar la Supercopa qualsevol dels jugadors o jugadores federats eixa temporada en el club corresponent.
6. Al Circuit Llargues hi haurà 6 places per a 6 clubs diferents. En sènior, accediran 5

clubs de Primera de la Lliga a Llargues (que ocupen les 5 primeres places) i 1 club de Primera de la Lliga a Palma (que ocupe la primera plaça). En categoria juvenil, s'agafarà com a referència la Lliga juvenil.

Article 14. Fases finals

1. Les fases finals es jugaran en carrers naturals o canxes de llargues de més de 70 metres.

TÍTOL VI. INDUMENTÀRIA

Article 15. Indumentària reglamentària

1. En totes les competicions es vestirà amb pantaló llarg blanc.
2. Les camisetes s'ajustaran al que estableix **l'article 24 Vestimenta punt 2** del Reglament General de Competicions.

TÍTOL VII. REGLES DEL JOC

Article 16. Tanteig

1. Les partides es juguen a jocs.
2. Cada partida tindrà un número diferent de jocs, depenent de la competició, de la categoria dels equips o dels jugadors o jugadores que s'enfronten.
3. Per a guanyar un joc cal fer almenys quatre quinze: 15, 30, val i joc, amb una diferència de dos quinze respecte del contrari.
4. En cas que un equip faça val i el contrari li iguale a val, baixaran a 30 a 30, anomenant-se "iguals" o "a dos", i continuaran jugant pujant i baixant fins que un dels equips faça una diferència de dos quinze.
5. Habitualment es compten els jocs d'un en un fins arribar al número de jocs de la partida, encara que també es pot anar sumant cada joc de 5 tantos, per la qual cosa s'aniran sumant els tantos de 5 en 5 fins arribar al tanteig de la partida.

6. El tanteig habitual d'una partida serà:
 - a) Amateur Llargues, Palma, Curtes i Perxa: 10 jocs.
 - b) Amateur Circuit de Llargues: 8 jocs
 - c) Juvenil: 8 jocs.
 - d) Jocs escolars: la competició determinarà els jocs que es disputen.
7. Excepcionalment, en les finals es podrà establir una durada inferior de les partides. Els homes bons o dones bones federatius hauran de comunicar als delegats o delegades dels equips esta reducció abans de l'inici de les partides.
8. També es podrà jugar val a val. En este cas, quan un equip fa val i després fa el punt el contrari, en lloc de tornar a iguals a 30 o a dos, es farà val a val, i qui faça el següent quinze farà el joc.
9. L'home bo o dona bona sempre anomenarà primer qui ha fet el quinze.
10. El guanyador de les partides a 10 jocs obtindrà tres punts si el derrotat no arriba a 7 jocs. Si el derrotat arriba a 7 jocs, el guanyador de la partida sumarà dos punts i el que perd sumarà un punt.
11. El guanyador de les partides a 8 jocs obtindrà tres punts si el derrotat no arriba a 6 jocs. Si el derrotat arriba a 6 jocs, el guanyador de la partida sumarà dos punts i el que perd sumarà un punt.
12. En categories escolars, qui guanya obtindrà dos punts i qui perd, un punt.

Article 17. Inici del joc

1. Per a començar la partida, la designació de l'equip que ha de situar-se al traure o al rest es decidirà per sorteig, tirant una moneda a l'aire o xapa de roig i blau.
2. Per a iniciar el joc en Llargues, Palma i Curtes, la banca demanarà permís a l'equip contrari
3. Per a iniciar el joc en Perxa el feridor o feridora demanarà permís a l'equip que està en el dau.
4. No es podrà traure ni ferir, sense avisar abans els jugadors o jugadores de l'equip contrari.
5. Amb la conformitat de l'equip contrari, es procedirà a l'inici del joc.
6. En la modalitat de llargues, la realització del servei o traure serà lliure a una o dues mans, segons el costum del jugador o de la jugadora que ho realitza. L'única

condició és que es colpege la pilota cap a la part contrària del carrer, llançant-se-la abans de xafar la línia de traure, passant la línia de falta.

7. En la modalitat de palma, es reuneixen les mateixes condicions que en llargues, però afegint que l'inici del quinze ha de ser amb el colp de palma. En aquest gest tècnic, el jugador o la jugadora se situa darrere de la trajectòria de la pilota i li imprimeix un colp amb la mà oberta, després de descriure un gir semicircular vertical de baix cap a dalt.
8. En Curtes es traurà de la mateixa forma que en llargues, però sols es podrà traure en qualsevol colp per baix (bragueta, sobaquillo o palma)
9. Per a iniciar el joc en perxa, el feridor demanarà permís a l'equip contrari, ja que sense la seua conformitat no podrà començar el joc. Procedirà de la següent forma:
 - El feridor ha de situar-se dins de la zona de la ferida, podent acostar-se o allunyar-se de la corda de perxa tant com vulga, però sempre sense xafar la línia que delimita la zona de ferida.
 - La ferida es realitzarà soltant la pilota per baix, tenint el feridor (com a mínim) un peu en terra, i per damunt de la corda de perxa, de manera que bote dins del dau. Si passa per baix de la corda, toca la mateixa o bota fora del dau, serà falta.
 - Una vegada efectuada la ferida, el/la jugador/a feridor/a pot jugar com un/a jugador/a més de l'equip i sempre serà comptat com a jugador/a de camp, no com una figura apart.

Article 18. Desenvolupament del joc

1. Una vegada s'ha fet el traure o la ferida, cada equip haurà de tornar la pilota bé a l'aire o bé al primer bot.
2. El joc continuarà fins que algun dels equips perda quinze, es faça falta o es faça una ratlla..
3. No podrà colpejar la pilota dues vegades seguides el mateix equip.
4. Per a ajudar a entendre el Reglament, els qualificatius "quinze" i "falta" s'entendran sempre des de la perspectiva de qui tira la pilota o de l'últim que la toca.

Article 19. Pilota bona i continuació del joc

1. Serà bona i permetrà continuar el joc:
 - a) La pilota que cau dins del rectangle de joc.
 - b) La pilota que bota dins del terreny de joc i ix del mateix per algun carrer lateral.
 - c) La pilota que es juga a l'aire o primer bot (és el que es diu pilota de bo).
 - d) Tota pilota que colpege sobre algun obstacle es considerarà aire i, per tant, encara es podrà jugar. Els bots que faça la pilota damunt d'un portal es consideraran aire i, per tant, podrà encara fer un bot si no l'ha fet abans d'entrar per poder jugar-la.
 - e) Tota pilota que vaja per dalt de les teulades i bote dins de les línies del terreny de joc o dins del carrer superant aquestes línies (línia del rest i del traure).
 - f) En curtes la pilota sempre ha de fer el primer bot dins del rectangle de joc, sense tocar les ratlles de traure i de quinze.
 - g) Si alguna pilota li pega a un cotxe, moto o algun altre vehicle es considerarà com a bot.

Article 20. Quinze

1. Serà quinze:
 - a) La pilota que jugada ix de l'espai de joc per alguna de les línies de fons, o per dalt de la galeria, en el cas de carrers artificials.
 - b) La pilota que jugada supera la ratlla que està en joc (el que es diu guanyar la ratlla).
 - c) La pilota que ha fet un bot a terra i es penja, però supera les ratlles delimitadores del terreny de joc o supera la ratlla que està en joc.
 - d) Si una pilota torna dins de les línies de traure o quinze després d'haver superat aquestes i haver fet un bot i no l'ha tocada cap jugador/a.

Article 21. Falta

1. Serà falta:
 - a) Quan colpeja de bo en alguna part del cos d'un/a jugador/a, a excepció de les mans o els avantbraços.
 - b) Quan algun/a jugador/a agafa amb la mà la pilota de bo, a aire o al primer bot.
 - c) Quan la pilota torna al carrer per dins d'una canal vertical (amb caiguda de dalt a baix).
 - d) Quan el/la jugador/a que està al traure no supera amb la treta la ratlla de falta o haja penjat la pilota del traure.
 - e) Quan es penja una pilota directament (sense botar a terra), a més de 2 metres d'altura.
 - f) Si algun jugador o jugadora agafa la pilota damunt d'un portal (no dins d'una casa) amb la mà, quan la pilota encara està en moviment.
 - g) Quan el/la jugador/a que fa el traure té l'autorització del contrari, llança la pilota a l'aire i no la colpeja.
 - h) Si al realitzar el traure el/la jugador/a xafa la línia de traure abans de llançar la pilota.
 - i) En la modalitat de palma, serà falta si el traure no es realitza amb el gest tècnic de palma.
 - j) Tota pilota que es queda dalt d'una teulada o va per damunt d'una teulada a un altre carrer, es considerarà falta de l'equip que l'ha llançada.
 - k) En Curtes, tota pilota que en el primer bot pegue o bote més enllà de les ratlles de traure i quinze.

Article 22. Les Ratlles

Són les marques que es fan a terra quan un/a jugador/a agafa una pilota dins del terreny de joc després d'haver fet dos bots o quan la pilota es para dins de les línies de traure i quinze. Les ratlles es marcan amb una ratlla feta a terra i es posarà una marca feta de fusta o d'algun altre material que no siga perillós per als jugadors o les jugadores.

1. Quan és ratlla:
 - a. Es queda parada a terra dins de les línies del terreny de joc.

- b. És parada per un/a jugador/a amb qualsevol part del cos després de fer dos bots.
- c. La pilota que es para directament a una altura inferior a dos metres i no toque terra.
- d. En cas que el carrer on es juga tinga dins de les línies de traure i quinze un altre carrer que ix d'aquest i la pilota entra dins de la travessera, es considerarà ratlla i es marcarà enmig del carrer travesser. Tant en jugada com en la treta. Sempre que no haja entrat al carrer per dalt de les teulades o les terrasses de les cases cantoneres.
- e. Si una pilota colpeja el rastell de les voreres i el terra o a l'inrevés abans de ser colpejada, serà ratlla on es pare la pilota.
- f. Si a l'home bo/dona bona li pega la pilota de roïn.

On es marca la ratlla:

- a. Es marcarà al punt on es queda parada la pilota a terra després de fer els dos bots.
- b. En cas que la pare un/a jugador/a, la ratlla es marcarà en la part del cos que, recolzada sobre terra, estiga més endarrerida respecte a la línia del quinze que defensa el contrari.
- c. En cas que un/a jugador/a pare la pilota i continue anant cap enrere per la inèrcia de la jugada, la ratlla es marcarà en el punt més endarrerit allà on es pare el/la jugador/a. És a dir, la pilota va sempre en contra del jugador o de la jugadora.
- d. En cas que la pilota no es jugue i es pare damunt d'un portal o finestra inferior a 2 metres d'alçada, es marcarà la ratlla enmig del portal o finestra.
- e. Si una pilota ha fet 2 bots i un/a jugador/a, botant, l'agafa a l'aire, es marcarà ratlla al mig de les seues cames on caiga sempre que el/la jugador/a pare al moment de caure, si no serà ratlla on agafe la pilota.
- f. Posicions: Els equips canviaran de costat quan s'hagen fet dues ratlles; si algun dels dos equips té val, es canviaran quan s'haja fet una ratlla.

Article 23. Jugades o situacions singulars

- Tota pilota que colpege sobre algun obstacle per xicotet que siga es considerarà aire i, per tant, encara es podrà jugar. Els bots que faça la pilota damunt d'un portal es consideraran aire, i per tant, podrà encara fer un bot si no l'ha fet abans d'entrar per

poder jugar-la. En cas que la pilota no es jugue i es pare damunt del portal es marcarà la ratlla al mig del portal. Si està en moviment pot jugar-se. Com aclariment la definició d'obstacle mínim és: entenem per obstacle mínim considerat aire, aquell obstacle que tinga les següents dimensions: 11 centímetres d'alt i 7,5 centímetres quadrats d'ample. (Aproximadament el que mesura un paquet d'esperadrap).

Article 24. Pilota morta

En cas de que una pilota entre en una portalà, finestra de baix o carrer lateral, es farà ratlla en mig. Quan canvien de costat per a jugar eixa ratlla, si la pilota torna a entrar en la mateixa portalà, finestra o carrer lateral, serà pilota morta, es llevarà la ratlla i continuarà el joc.

TÍTOL VIII. ESPECTADORS I CONTACTE**Article 25. Espectadors**

1. En els carrers, els espectadors podran situar-se en la vorera de l'esquerra del traure i al fons darrere de les ratlles del traure i del quinze, sempre deixant espai per a que el jugador/a puga traure i eixir a jugar la pilota.
2. També podran estar dalt dels bancalets que hi hagen a la part dreta, si te més de 20 cm de fons, però només podran estar drets.
3. La Federació podrà autoritzar a que els espectadors puguem estar en altre lloc.

Article 26. Contacte oficial

1. El contacte oficial per a qüestions relatives a la modalitat de Ratlles serà:

ratlles@fedpival.es

Article 31. Altres Reglaments

- a) El Reglament General de Competicions tindrà caràcter prevalent i supletori respecte d'aquest Reglament.
- b) En tot allò no previst expressament en aquest text, o en cas de contradicció, s'aplicarà el que dispose el Reglament General de Competicions de la Federació de Pilota Valenciana.
- c) En les categories escolars, en aquells casos no previstos o no regulats expressament en aquest Reglament, seran aplicables les disposicions establides en el reglament dels JECV.
- d) Tots els equips, jugadors i jugadores participants en la modalitat de ratlles accepten el Reglament Disciplinari de la Federació de Pilota Valenciana, amb la finalitat de garantir el correcte funcionament de les competicions.
- e) L'entrada en vigor del present Reglament de Joc de Ratlles, aprovat en l'assemblea extraordinària del 3 d'agost del 2026, serà el mateix dia de la seua publicació oficial per part de la Federació de Pilota Valenciana en el seu web www.fedpival.es.